任天堂 ファミリー コンピュータ™

FAMICOM FAMILY

SHI-45

SD ガンダム

ガチャポン戦士4

ニュータイプストーリー

協力/講談社・コミックボンボン
武者ガンダム企画原案/安井尚志
/やまと虹一

©創通エージェンシー・サンライズ
©YUTAKA 1991 MADE IN JAPAN

yutaka

このたびはバンダイゲームカセット「SDガンダム・ガチャポン戦士4・ニュータイプストーリー」をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。ご使用の前には、この取扱い説明書をよくお読みいただき、正しい使用方法でお使いください。なお、この取扱い説明書は大切に保管してください。

※このROMカセットは、バッテリーバックアップ機能が付いています。
ゲームを終了するときは、必ずリセットボタンを押しながら電源スイッチを切ってください。

ご注意

- ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。
- テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。
- 長時間ゲームをする時は、健康のため、約2時間ごとに10分～15分の小休止をしてください。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管および強いショックをさけてください。また、絶対に分解しないでください。
- 端子部に手を触れたり、水にぬらしたりして汚さないようにしてください。故障の原因となります。
- シンナー・ベンジン・アルコール等の揮発油でふかないでください。
- ファミリーコンピュータにプロジェクションテレビを接続すると残像現象(画面ヤケ)が生ずるため接続しないでください。
プロジェクションテレビ／スクリーン投影方式のテレビ

CONTENTS（目次）

特長●ガチャポン戦士栄光の第４弾突入!!……2

ゲームの準備……4

第３軍フレンドリー軍登場！……7

シナリオゲームで夢の３Ｐ対決！（３人プレイ）……8

コントローラーの基本操作……9

戦闘開始……10

- ユニットの移動……13
- ＭＳの搭載・ＭＳの発進……14
- ユニットの生産……15
- 敵の重要地形の占領……16
- ユニットの回復、補給……17
- 間接攻撃……19
- コロニーレーザーでの攻撃……20
- 八鉱の陣、光の獣の発射……21
- 敵ユニットをチェック・ターンの終了・セーブ……22

戦闘画面……23

- 打ち合い編……23
- R.S.C.B.（リアルシミュレートコマンドバトル）編……24

有名パイロット紹介……26

R.S.C.B.は、ここが違う!!……28

ゲームオーバー……29

勝利条件……29

登場ユニットデータ……31

ガチャポン戦士、栄光の第4弾突入!!

1、2、3弾と大好評のガチャポン戦士シリーズ！とても3度じゃおさまらない面白さと、とうとう第4弾に突入です。もちろん回を重ねるごとに内容は飛躍的グレードアップ！それでは今回もはりきっていきましょう！

●キャラクター総数は230種!!

これまでのキャラに加えて「機動士ガンダムF91」「天下統一編」「光の騎士」「円卓の騎士編」の新キャラが初登場します。

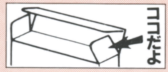
●キャンペーンゲーム&シナリオゲームの2段責め！

キャンペーンゲームは機動戦士ガンダムから逆襲のシャアまでの4つの時代を網羅する全35話。シナリオゲームは、ガンダム10種、外伝10種、戦国伝10種の全30種を用意しました。

FC「ガチャポン戦士4」&GB「SD戦国伝2」

★このたび、完全無欠のSDガンダムワールドの中から"選ばれし5大キャラ!?"を、オリジナルイラストでカレンダー化しちゃいました。このカレンダーを上記2つのソフトどちらかをお買い上げの方、1000名様に、ドドーンとプレゼントいたします。

応募方法▶あなたの氏名、住所、電話番号、生年月日、性別といっしょに、対象商品のパッケージの図の部分（応募券）を切り取って、ハガキか封書で右記まで送ってください。



●新戦闘システムR.S.C.B.導入！

ニュータイプパイロットならではの、新コマンド入力システムのバトルが新登場します。

●最新リーサルウェポン登場！

巨大コロニーレーザー砲、八鉱の陣、闇八鉱の陣、光の獣、闇の獣という待ちに待った超強力攻撃が実現します。

●謎の第3軍(フレンドリー軍)出現！

これまでの赤軍(ジオン)、青軍(連邦)に加えて、さらに黄軍も参戦！敵となるか同盟軍となるか!?

●3人プレイも実現！

シナリオゲームでは、エキストラパッドを利用しての3人対戦プレイも可能になりました。

> ※3人目のプレイヤーはエキスパンダコントローラー(別売)を使用してください。

発売記念1992年オリジナルカレンダープレゼント!!

対象商品▶①FC「ガチャポン戦士4」②GB「SD戦国伝2」

宛て先▶〒111 東京都台東区駒形1-4-8
バンダイ第5ビル内スタジオスタット
「ガンダム　オリジナルカレンダープレゼント」係

しめきり▶平成4年1月31日(当日消印有効)
※しめきりの過ぎた応募は、無効となります。

発表▶当選者の発表は、景品の発送をもってかえさせていただきます。

ゲームの準備

ファミコン本体に「SDガンダム4ガチャポン戦士ニュータイプストーリー」のROMカセットをセットし、電源を入れると、タイトル画面があらわれます。

●ゲームモードの選択（タイトル画面）

「SCENARIO」「CAMPAIGN」「CONTINUE」いずれかのゲームモードを選びます。✚キーでカーソルを動かし、Aボタン（またはスタートボタン）で決定してください。

「SCENARIO」

SDガンダム10種、SD外伝10種、SD戦国伝10種の合計30種の中から好きなシナリオを選び、プレイすることができます。

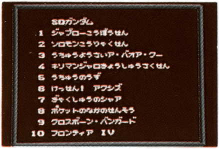
「CAMPAIGN」

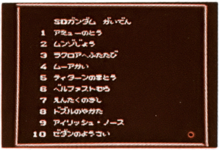
機動戦士ガンダムから逆襲のシャアまで4つの時代にかけての35話を順にクリアしていきます。

「CONTINUE」

セーブしてあるゲームを続けてプレイすることができます。

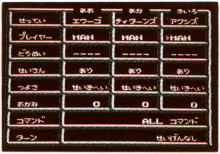
●シナリオの選択





シナリオゲームを選択すると、「ＳＤガンダム」「ＳＤ戦国伝」「ＳＤ外伝」の3つのキャラクターワールドの中から、シナリオを選ぶことができます。✚キー（◀▶でワールドを▲▼でシナリオNo.）でカーソルを動かし、Aボタン、（またはスタートボタン）で決定してください。

●ルールの設定



これからプレイするゲームのルールを設定します。✚キーでカーソルの移動、Aボタンで設定の変更ができます。全ての設定が終了したらスタートボタンを押してください。

「プレイヤー」

MAN：プレイヤーが操作します。

COM：コンピュータが操作します。

2人でプレイする場合は、両軍とも「MAN」にしてください。ユニオン側がコントローラーⅠになり、先攻となります。

「どうめい」

同盟が「あり」の場合は第3軍（黄軍）と同盟を結び、作戦を指示することができます。

「せいさん」

あり：お金を使えばユニットを生産することができます。

なし：生産することはできません。

「つよさ」

MSに乗り込むパイロット（一般兵）の強さを選びます。がくと➡しんぺい➡せいきへい➡ベテラン➡エースの順に命中率がたかくなります。

※ガンダムワールドで有名なパイロット及びその部下に関しては、はじめから設定されていますので変更はできません。

「おかね」

ゲーム開始直後の初期の持ち金額を設定します。Aボタンを押すと100刻みで数字が増え、最大9950まで表示されます。（Bボタンで100ずつ戻ります。）

「コマンド」

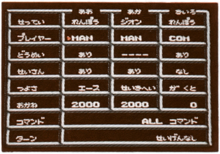
1ターン（自分の順番ごと）に自軍の中で動かせるユニット数（4、6、8またはALL）を設定します。ALLを選ぶと、1ターンに全ての自軍のユニットを動かすことができます。

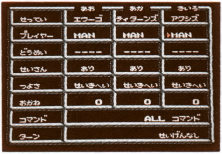
「ターン」

勝利条件で、ターン数の制限がある場合、ここにそのターン数が表示されます。

第3軍フレンドリー軍登場！

マップによっては、第3軍フレンドリー軍が設定されているものもあります。青軍、赤軍のどちらに属するかは、ルール設定画面の「どうめい」の項目に表記されています。

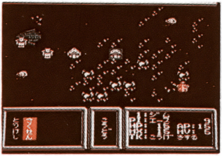
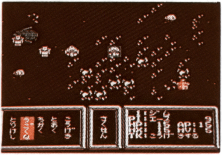




「どうめい」　ありVSあり：同盟を結んでいます。
ありVS――：敵対同士です。
――VS――：敵対同士です。

《同盟軍への作戦指令》

同盟を結んでいる場合、第3軍のユニットをクリックすると、作戦画面になって「さくせん」を選択することにより、指令を選択、実行することができます。

［指令］

うごくな：現在の位置から動きません。
ちかく：付近のエリアを守備します。
とおく：少し遠くのエリアを守備します。
こうげき：敵の基地を目指して攻撃します。

シナリオゲームで夢の3P対決！

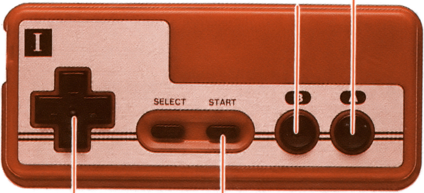
シナリオゲームでは、3人のプレイヤーでの対戦が可能なシナリオも用意されています。

3人目のプレイヤーは、エキスパンダコントローラー（別売）を使用してください。

コントローラーの基本操作

Aボタン／決定、Aウインドウ表示

Bボタン／キャンセル、Bウインドウ表示



スタートボタン／ゲームスタート、メニュー決定

✚キー／カーソル移動、コマンド選択
MSの選択、画面の切り換え

使用コントローラーに注意!!

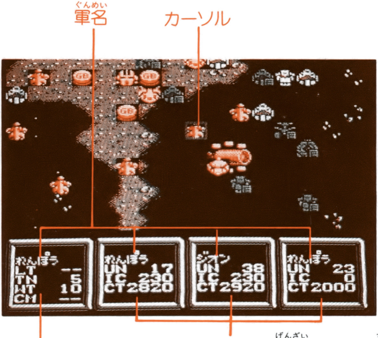
ルール設定時の「プレイヤー」の設定により、各軍が使用するコントローラーは下記のようになります。

プレイヤーの設定	コントローラーⅠ	コントローラーⅡ	エキスパンダ
3軍ともMANの場合	青軍	赤軍	黄軍
黄軍がCOMの場合	青軍	赤軍	
青軍がCOMの場合	黄軍	赤軍	
赤軍がCOMの場合	青軍	赤軍	
2軍がCOMの場合	青・赤・黄軍		

※SD外伝の場合は対戦相手がCOMのみとなります。

戦闘開始

●戦略マップ画面

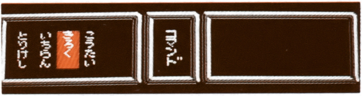


UN：現在ユニット数
IC：入ってくるお金
CT：現在の総額のお金

LT：ターン最大数
（勝利条件でターン数を設定されている場合）
TN：現在のターン
WT：残りコマンド可能ユニット数
CM：残りコマンド数
（コマンドをＡＬＬ以外に設定した場合）

●Bウインドウ画面

戦略マップ画面でBボタンを押すとBウインドウ画面が表示され、次のメニューを選択、実行できます。



とりけし：キャンセル(前画面に戻る)
いちらん：自軍の全メンバー表示
（✚キーの◀▶で画面を切り換えることができます。）
きろく：ゲームデータのセーブ
こうたい：自軍のターン終了。敵軍に交代します。

●Aウインドウ画面

ユニットをAボタンでクリックするとAウインドウ画面が表示され、次のコマンドメニューを選択、実行できます。

いどう：ユニットの移動
こうげき：間接攻撃（1ターン1回のみ）ができます。
クリックしたユニットが間接攻撃の可能なユニットであり、かつ攻撃目標が存在する場合のみ選択できます。ただし移動後はできません。

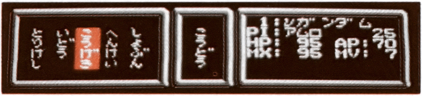
はっしん：艦船からMSを出撃できます。(クリックした艦船がMSを搭載している場合のみ選択できます。)

しょぶん：いらないユニットを処分することができます。

へんけい：MSを変形させることができます。(変形可能なMSのみ)
変形することにより１度移動した後に初期移動値の半分まで追加移動することができます。ただし、基地へもどったり、戦闘をしかけることはできません。変形中にもう１度変形を選択、決定すれば解除できます。

※コマンドが１度実行されたユニットには「E」が表示され、そのターンではもう操作できません。

〈表示データ〉



各MSのパイロット名　LV（レベル）
HP（体力値）　AP（格闘時の攻撃力）
MX（最大体力値）　MV（移動力）

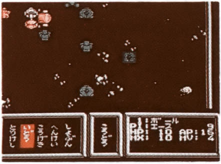
《ユニットの移動》

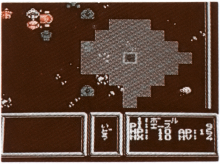
自分のターンがきたら、作戦に従って、ユニットを1機ずつ移動させていきます。

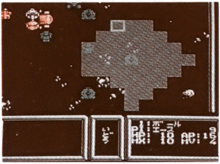
①✚キーで移動させたいユニットにカーソルを合わせます。

②Aボタンを押してクリック（指令できる状態にすること）すると、Aウインドウ画面が表示され「いどう」を選択し、Aボタンを押します。

③移動させたい場所にカーソルを合わせ、Aボタンを押すと移動が完了します。この時、移動可能範囲が白く表示されます。







※移動を完了させる前なら、Bボタンでキャンセルできます。

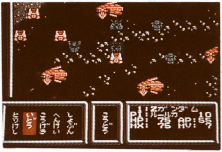
★地形によって移動コストが変わります。

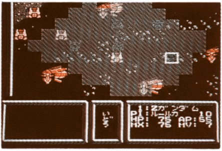
《MSの搭載》

艦船などにはMSを3機まで搭載し、輸送することができます。

①✚キーで搭載したいMSにカーソルを合わせ、Aボタンを押してクリックします。

②コマンドの「いどう」を選択、実行後カーソルを艦船に合わせ、もう1度Aボタンを押すと、艦船までMSが移動し、搭載が完了します。





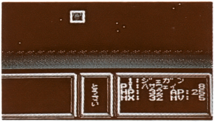
※完了する前ならBボタンでキャンセルができます。

《MSの発進》

搭載されているMSを3機まで発進させることができます。

①✚キーで艦船にカーソルを合わせ、Aボタンを押してクリックします。
②コマンドの「はっしん」を選び、Aボタンを押します。
③左ウインドウに表示されたデッキ1～3のいずれかにカーソルを合わせ、Aボタンを押すと発進となります。
（この時、それぞれのデッキに搭載されているユニットは右ウインドウに表示されます。）その後、発進したユニットについて好きなコマンドを選択、実行してください。

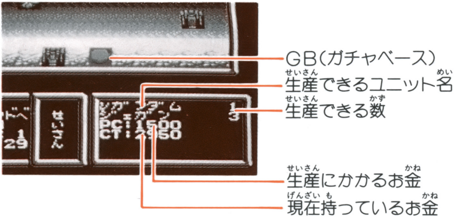
※艦船にどんなMSが搭載されているか確認するには、艦船クリック後、✚キーの⇕を押してください。



《ユニットの生産》

自軍のGB(ガチャベース)をAボタンでクリックすると、ユニットを生産することができます。(キャンペーンゲームでは生産できません。)✚キーの⇔で生産可能なユニットが右ウインドウに順番に表示されるので、Aボタンで決定してください。
※最大32ユニットまで生産できますが、軍の最大ユニット数を超えると生産できません。また、その時代に生産可能なユニットしか登場しません。

生産画面



《敵の重要地形の占領》

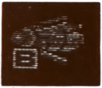
敵の基地およびコロニーの地形上に自軍のユニットを移動させると、その地形を占領することができます。敵ユニットが待機している場合は、戦闘に勝つと占領できます。占領後、その地形は自軍の色に変わり、ターンごとに決められたお金が入ります。

※占領可能なユニットはMSのみで、艦船ではできません。

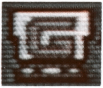
※同盟を結んでいる黄軍が占領した地形を自軍が占領することはできません。

◎占領できる地形 ※(　)内はシナリオ時の収入額

SDガンダム：Bコロニー(30)、GP(50)、GB(30)、GPレーザー(50)、GPコロニー(50)、基地(20)



Bコロニー（ベース）

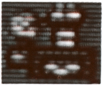


GP（ガチャポリス）

GB（ガチャベース）

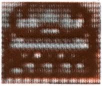
GPレーザー（ガチャポリス）

GPコロニー（ガチャポリス）

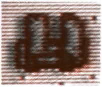


基地（きち）

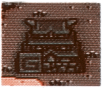
SD戦国伝（せんごくでん）：小城（こじょう）、陣地（じんち）、城（しろ）



小城（こじょう）

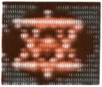


陣地（じんち）

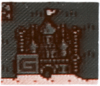


城（しろ）

SD外伝（がいでん）：魔方陣（まほうじん）、城（しろ）



魔方陣（まほうじん）



城（しろ）

《ユニットの回復（かいふく）、補給（ほきゅう）》

自軍（じぐん）またはフレンドリー軍（ぐん）が占領（せんりょう）した基地（きち）、艦船（かんせん）などでは、MS（モビルスーツ）の補充（ほじゅう）やHP（ヒットポイント）を回復（かいふく）することができます。

SDガンダム：基地（きち）、Bコロニー（ベース）、艦船（かんせん）
SD戦国伝（せんごくでん）：小城（こじょう）、陣地（じんち）
SD外伝（がいでん）：魔方陣（まほうじん）、ホワイトベース

回復、補充には1ターン分の時間がかかります。

※補充できるMSは、基本的に2番機のMSと同じものとなります。もし、2番機が生き残っていない場合は、以下のMSが補充されます。

●シナリオ

シナリオNo.		補充MS		
		青軍	赤軍	黄軍
ガンダム	1	ジム	ザク	ジム
	2	ジム	ザク	ジム
	3	ジム	ザク	ジム
	4	ジムⅡ	ハイザック	ジムⅡ
	5	ジムⅡ	ハイザック	ガザC
	6	ジムⅢ	ガザD	―――
	7	ジェガン	ギラドーガ	―――
	8	ジム	ザク	―――
	9	ジェガン	エビルS	ジェガン
	10	ジェガン	エビルS	ジェガン
戦国伝	1～5	ぼうる	げるぐぐ	―――
	6～10	じむ	がざしい	―――
外伝	1～5	ジム	キングアッザム	―――
	6～10	ジム	エビルS	―――

●キャンペーン

	補充MS		
	青軍	赤軍	黄軍
1〜12話	ジム	ザク	ジム
13〜19、21〜23話	ジムⅡ	ハイザック	ジムⅡ
20、24〜25話	ジムⅡ	ハイザック	ガザC
26〜33話	ジムⅢ	ガザD	ジムⅢ
34〜35話	ジェガン	ギラドーガ	ジェガン

《間接攻撃》

間接攻撃が可能なユニットは、射程距離内に敵ユニットがいる場合、間接攻撃が行えます。

SDガンダム：ビーム、ミサイル、ファンネル、HML
ハイメガランチャー

SD戦国伝：しゃげき、まほう、ひっさつ、フェニックス

SD外伝：しゃげき、まほう、ひっさつ、フェニックス

①間接攻撃を行うユニットにカーソルを合わせ、Aボタンを押します。

②Aウインドウ画面のコマンドメニューで「こうげき」を選択、実行し、ウインドウに表示された間接攻撃の種類を選択、実行します。
※MSによって攻撃できる武器が決まっています。白字で表示されている武器のみ使用可能。
③攻撃したい敵ユニットに✚キーでカーソルを合わせ、Aボタンを押すと実行されます。
※HMLを使用した場合、次のターンまで移動及び戦闘を行うことはできません。

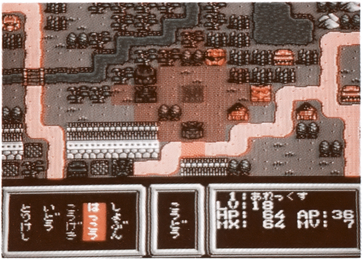
《コロニーレーザーでの攻撃》

SDガンダムワールドでは、シナリオによって、巨大コロニーレーザーでの間接攻撃が行えます。

①コロニーレーザーを占領します。
②次ターンで、占領に使ったユニットをコロニーレーザーから移動させてから、Gマークの場所をクリックします。
③射程内の敵ユニットに✚キーでカーソルを合わせ、Aボタンを押すと発射されます。
※射程内に敵がいなければクリックしても、こうげきできませんの表示が出てEマークが表示されます。

《八鉱の陣、光の獣の発射》

戦国伝の風林火山編、外伝の光の騎士編では、通常の攻撃以外に特別な間接攻撃(はっこう、けもの)が可能です。ただし、次の条件下でないと実行できません。



「八鉱の陣」

あれっくすを中心とした3×3ヘックス以内にひゃくしきかい、さいこまーく2、ぷらすの3体がいること。

「闇八鉱の陣」

わかざくとを中心とした3×3ヘックス以内にさざびー、じお、けんぷふぁーの3体がいること。

「光の獣(闇の獣)」

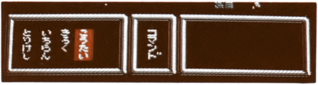
アレックスを中心とした3×3ヘックス以内にゼータ、ダブルゼータ、ニューの3体がいること。
闇の獣の場合「S」がついている者がいること。

《敵ユニットをチェック》

敵ユニット（行動済みも含む）をAボタンでクリックすると、✚キーの⇕で敵ユニットの現在の状態が表示されます。

《ターンの終了》

自軍のユニットを全て行動し終えたら、Bウインドウ画面で「こうたい」を選択、実行すると敵軍のターンに変わります。また、現在のターン内でコマンドを実行できるユニットが残っている場合でも、任意に終了させることができます。



《セーブ》

Bボタンを押して、Bウインドウ画面で「きろく」を選択、実行すると、ゲームデータをセーブすることができます。

※セーブのファイルは１つしかないので、現在の状況をよく考えて、十分に注意して行いましょう。また、シナリオのスタート時点で行うと便利です。

●電源を切る場合は、「セーブしました」と表示された画面で、リセットボタンを押しながら電源を切ってください。

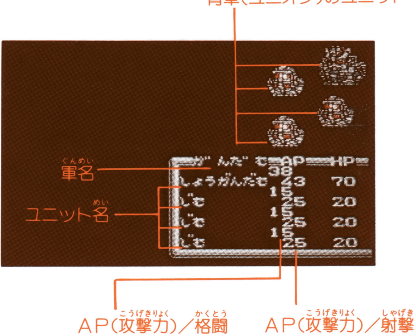
戦闘画面

マップ上でユニットを進めていくうちに敵ユニットと遭遇すると、戦闘画面に切りかわります。戦闘は、パイロットによっていくつかのタイプに分かれています。

《打ち合い編》

有名パイロットVS無名パイロットまたは無名パイロットVS無名パイロットのユニットが重なった場合は、射撃戦（両軍１回ずつの攻撃）のみ行われる通常の戦闘となり、受けたダメージの分だけHPが減少します。

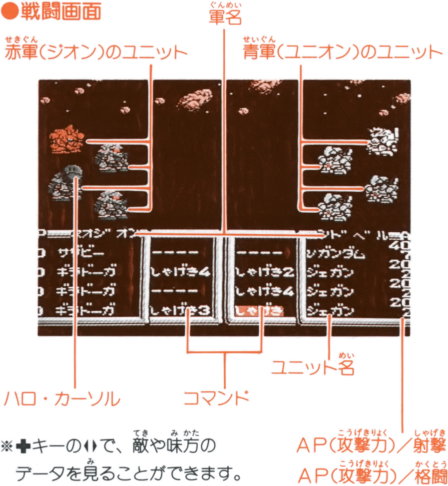
●戦闘画面



《R.S.C.B.編》

有名パイロット同士のユニットが重なった場合は、ニュータイプパイロットの能力が戦いに大きく反映されるR.S.C.B.となります。互いに入力したコマンドを見ながらシミュレートできるため、より戦略性の高い戦闘が行えます。

●戦闘画面



※✚キーの◀▶で、敵や味方のデータを見ることができます。

●戦闘方法

①両軍のパイロットのすばやさの値を比較し、低い順にコマンド入力を行ないます。✚キーの⇕とAボタンで戦闘コマンドを選択、決定した後、ハロカーソルを✚キーで攻撃目標に合わせAボタンで決定してください。

②全MSのコマンド入力が終了すると、戦闘アニメーション開始となります。戦闘は射撃戦、格闘戦の順に行われ、すばやさの値が高い者から順に実行されます。

③以上のターンを1回行います。

●戦闘コマンド

しゃげき：ビームライフル等遠距離攻撃用の兵器を使っての攻撃。

かくとう：ビームサーベル等接近戦用の武器を使っての攻撃。

ぼうぎょ：敵の弾をよけ、攻撃からの回避率を上げ、HPが少し回復。

り だ つ：HPが少ない場合など、戦場から脱出。

登場(とうじょう)パイロットは、175名(めい)‼中(なか)でも彼(かれ)ら

●アムロ・レイ

ふとしたことから、ガンダムのパイロットとなり、次第(しだい)にニュータイプへと目覚(めざ)めていく。

●ブライト・ノア

ホワイトベースに乗(の)り込(こ)んでいた士(し)官候補生(かんこうほせい)。後(のち)に正式(せいしき)な指揮官(しきかん)となった。

●カミーユ・ビダン

ガンダムMk(マーク)-Ⅱ，Z(ゼータ)ガンダムのパイロット。エゥーゴ参加中(さんかちゅう)、ニュータイプとして目覚(めざ)める。

●ジュドー・アーシタ

Z(ゼータ)ガンダム、ZZ(ダブルゼータ)ガンダムのパイロット。ニュータイプとしての能力(のうりょく)は最(もっと)も高(たか)い。

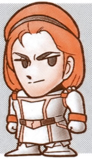
は、あまりに有名である！

●シャア・アズナブル

赤い彗星という異名をとるジオン軍のエースパイロット。後にネオ・ジオン軍を再興する。

●クワトロ・バジーナ

１年戦争後、連邦軍大尉の地位に着く。実の名をシャア・アズナブルという。



●パプテマス・シロッコ

超巨大輸送艦ジュピトリスの中で養成された、木星帰りのニュータイプ。

●ハマーン・カーン

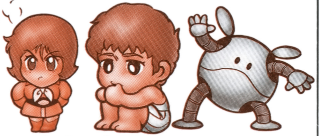
アクシズを率いる謎の女性。ニュータイプとしての能力も一流で、自らキュベレイに搭乗。

リアルシミュレートコマンドバトル

R.S.C.B.は、ここが違う!!

やっぱりニュータイプは有利!

R.S.C.B.では、パイロットレベルのすばやさの値が高いニュータイプはだんぜん有利。すばやさの値が高いほどコマンド入力が後になるので敵の出方を読み、戦闘をシミュレートしながら作戦をたてることができます。



有名パイロットは大切に扱おう!

有名パイロットは、できるだけ失わないように注意し、戦闘を重ね経験値を得て成長させていきましょう。シナリオクリア時に生き残っていれば、ボーナスポイントとして0.5レベルプラスされます。

[経験値]

敵を倒した時に、次の算式で経験値ポイントがユニットのパイロット全員に与えられます。

(敵のレベル+5−自分のレベル)×5

1レベル上がる為には、256ポイントが必要です。

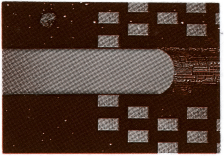
ゲームオーバー

以下の勝利条件が満たされた場合ゲームオーバーとなります。

①各シナリオに設定された条件をクリアーするまでに、GPを守りぬくか、また奪い返すことができなかった場合。

②自軍が全滅してしまう。

以上のどれかに該当するとゲームオーバーとなります。



勝利条件

《シナリオゲームでの勝利条件》

①敵の本拠地のGPを占領する。

②敵軍を全滅させる。

以上のいずれかに該当した方が勝利となります。

《キャンペーンゲームでの勝利条件》

キャンペンゲームでは、各話ごとに設定された勝利条件をクリアすると、次に進むことができます。

	制限ターン数	勝利条件
第1話	8T	全GP死守
第2話	15T	全GP占領
第3話	25T	全GP占領
第4話	無制限	全GP占領
第5話	18T	全GP死守
第6話	(1) 10T	耐久
	(2) 20T	全GP死守
第7話	10T	全GP占領
第8話	無制限	全GP占領
第9話	無制限	全GP占領
第10話	25T	1GP死守
第11話	無制限	全GP占領
第12話	30T	生存または全GP占領
第13話	12T	1GP占領
第14話	20T	全GP占領
第15話	(1) 無制限	全GP占領
	(2) 10T	全GP占領
第16話	15T	1GP死守

	制限ターン数	勝利条件
第17話	20T	全GP死守
第18話	20T	全GP死守
第19話	15T	1GP占領
第20話	20T	1GP占領
第21話	20T	全GP死守
第22話	無制限	全GP占領
第23話	無制限	全GP占領
第24話	無制限	全GP占領
第25話	無制限	全GP占領
第26話	20T	全GP占領
第27話	20T	全GP死守
第28話	20T	全GP占領
第29話	無制限	全GP占領
第30話	無制限	全GP占領
第31話	無制限	全GP占領
第32話	無制限	全GP占領
第33話	無制限	全GP占領
第34話	20T	全GP死守
第35話	無制限	全GP占領

登場(とうじょう)ユニットデータ

●SDガンダム

ユニット名(めい)	移動力(いどうりょく) MV	最大(さいだい) HP(ヒットポイント)	攻撃力(こうげきりょく) 射撃(しゃげき)	攻撃力 格闘(かくとう)
ザク	5	15	12	10
グフ	5	20	15	15
ギラドーガ	5	30	30	20
ハンブラビ	7	50	42	30
マラサイ	5	34	28	18
Gバルディβ(ベータ)	5	30	25	15
ゾック	6	30	28	15
ドム	6	25	24	16
カプール	7	55	40	28
アッシマー	7	36	35	20
バウ	6	65	40	25
ガルスJ	5	38	32	30
ギャプラン	7	45	38	25
ズサ	6	36	34	20
ハイゴック	5	18	16	12
ズゴックE	6	25	22	16
ケンプファー	6	45	35	25
サザビー	7	95	70	40
ジオ	7	85	60	35
ヤクトドーガ	6	70	60	30

ユニット名（めい）	移動力（いどうりょく） MV	最大（さいだい） HP（ヒットポイント）	攻撃力（こうげきりょく） 射撃（しゃげき）	 格闘（かくとう）
ゲルググ	6	30	28	18
パラスアテネ	6	60	45	25
ガザC	5	32	26	15
キュベレイ	7	80	52	30
クインマンサ	7	85	65	40
ジオング	7	50	35	0
メッサーラ	7	60	45	30
Bドッグ	7	75	50	32
エルメス	7	40	30	5
レウルーラ	4	250	25	100
ザンジバル	4	180	20	80
スードリ	4	150	20	60
ガウ	4	100	15	60
ムサイ	4	100	12	60
ビグザム	4	200	35	150
αアジール	5	250	50	150
サイコ・G	4	230	40	150
グラブロ	5	100	25	100
ガンダム	6	50	40	25
GD・MK（マーク）-2	6	60	40	25
Z（ゼータ）ガンダム	7	75	55	35
ガンキャノン	5	30	22	10

ユニット名	移動力 MV	最大 HP	攻撃力 射撃	攻撃力 格闘
ジェガン	5	32	25	20
ヒャクシキ	6	60	45	30
リガズィ	7	65	45	30
ジム	5	15	15	10
ディジェ	6	68	40	28
ガンタンク	4	28	15	5
アレックス	6	50	40	25
νガンダム	7	95	70	40
リックディアス	5	36	32	22
メタス	6	42	30	15
ZZガンダム	7	85	65	40
ホワイトベース	4	160	15	90
サラミス	4	120	12	80
アーガマ	4	200	18	100
アウドムラ	4	140	15	80
ラーカイラム	4	200	20	120
F91ガンダム	7	100	75	50
ジムスナイパー	6	25	22	18
ネモ	5	30	30	20
ボール	4	10	15	0
Gキャノン	5	40	30	20
ヘビーガン	5	50	35	25

※ゲーム画面中、マリンザクとデザートザクのグラフィックが入れ変わ

ユニット名	移動力 MV	最大 HP	攻撃力	
			射撃	格闘
タンクR44	4	20	20	5
マリンザク	5	20	15	10
デザートザク	5	20	15	10
ハイザック	5	26	24	15
バーザム	5	34	30	18
バイアラン	5	42	35	25
ガブスレイ	7	46	40	25
キュベレイ・G	7	70	46	30
ガザD	6	38	28	20
ドライセン	6	42	35	25
ザクⅢ	5	34	32	20
ボリノークS	7	56	40	30
ビギナ・ギナ	7	95	70	45
デナン・ゲー	6	55	40	28
エビル・S	7	40	30	20
デナン・ゾン	6	50	35	25
ベルガ・ギロ	7	85	58	37
ベルガ・ダラ	7	80	55	35
ダギ・イルス	6	75	50	30
ジムキャノン	5	20	18	10
ジムⅡ	5	26	25	15
ジムⅢ	5	35	30	25

っておりますので、ご了承ください。

ユニット名	移動力 MV	最大 HP	攻撃力	
			射撃	格闘
シュツルムD	6	72	55	35
ブラウブロ	7	100	30	100
ラフレシア	4	250	40	150
サチワヌ	4	120	15	70
アイリッシュ	4	170	18	90
キュベレイⅡ	7	78	55	35
ラーチャター	4	140	20	100
ドゴスギア	4	250	25	150
ジュピトリス	4	240	25	120
ムサカ	4	150	20	90
グワダン	4	230	25	120
エンドラ	4	130	20	80
サダラーン	4	250	25	100
サイコ・G2	4	250	55	160
リックドム	7	26	25	16
あかザク	7	20	20	15
あかゲルググ	7	35	30	25
あかズゴック	7	30	25	20
あおドーガ	6	50	40	30
あかディアス	7	40	40	25
MCガンダム	7	55	45	30

●風林火山編

ユニット名	移動力 MV	最大 HP	攻撃力	
			射撃	格闘
あれっくす	7	64	36	32
ぷらす	6	60	34	30
ひゃくしきかい	6	58	35	36
さいこまーく2	5	65	38	34
にゅー	6	50	35	38
まあくつー	5	48	32	35
だぶるZ	5	46	34	36
さいこ	5	62	34	40
3大しょうぐん	6	76	42	44
ふくしょうぐん	7	66	48	42
しょうがんだむ	5	70	43	38
やみしょうぐん	5	100	60	66
わかざくと	6	80	33	38
さざびー	7	36	35	35
じお	5	47	32	35
けんぷふぁー	5	48	40	44
かろうこざく	5	52	35	38
かろうこんざく	5	54	36	32
かろうしんざく	5	60	38	30
ばうんどどっく	5	35	0	30
あるばあじーる	5	58	33	33

ユニット名	移動力 MV	最大 HP	攻撃力	
			射撃	格闘
くいんまんさ	6	40	30	36
はんぶらび	5	25	20	30
げるぐぐ	5	20	15	20
じえがん	5	25	30	20
ぼうる	5	15	0	10
じむ	5	20	25	15
ざこ	5	15	0	10
えす	6	45	44	44

●天下統一編

ユニット名	移動力 MV	最大 HP	攻撃力	
			射撃	格闘
くろまじん	6	250	46	42
りゅうしょう	5	70	45	40
ひしょう	5	68	45	46
りゅうひ	5	65	48	44
どうべんうるふ	4	35	30	38
ばいあらん	5	32	34	30
がるばるでい	6	24	22	34
ぎゃぷらん	3	30	50	30
がるすじえい	6	30	30	32
めっさーら	5	48	32	31
がざしい	4	22	20	15

ユニット名	移動力 MV	最大 HP	攻撃力 射撃	格闘
がぞうむ	6	32	30	20
びぐざむ	7	55	45	32
ぶじん	5	57	48	45
いかづち	5	48	40	44
ほうおう	5	62	50	48
ねおあれっくす	5	64	40	36
はやぶさ	5	50	45	38
ひゃくのしん	5	52	38	35
ししがんだむ	5	58	43	41
さいがんだむ	6	60	40	46
りゅうがんだむ	5	45	38	42
1大しょうぐん	4	70	42	58
りがずい	6	35	35	35
りっくでいあす	5	30	30	25
ざく	5	40	52	75
じむ	4	25	25	25
ぼうる	4	20	20	10
がんきゃのん	5	30	30	25
2大しょうぐん	5	72	45	45
3大しょうぐん	5	75	60	60
4大しょうぐん	6	78	50	58

●光の騎士・アルガス騎士団編

ユニット名	移動力 MV	最大 HP	攻撃力 射撃	攻撃力 格闘
ゼータ	6	64	42	32
ニュー	5	62	45	38
アムロ	5	65	44	36
バウ	5	35	38	29
ストーンズサ	4	25	25	20
ダブルゼータ	5	62	44	30
キュベレイ	6	46	32	34
ジオダンテ	3	90	50	60
カミーユおうじ	4	36	28	22
アレックス	5	68	43	31
バーサルナイト	6	70	50	36
ドライセン	6	28	0	25
ギャプラン	7	26	28	20
おうごんのきし	5	67	48	35
マッドゴーレム	3	78	44	0
キングアッザム	2	32	28	10
ゼータS	5	64	42	32
ニューS	5	60	45	20
ダブルゼータS	5	62	44	30
アレックスS	5	68	43	31
バーサルS	6	70	50	36

ユニット名	移動力	最大	攻撃力	
	MV	HP	射撃	格闘
Rジャジャ	5	45	〇	22
ビグザム	4	65	34	28
ネオブラックD	4	95	50	45
ジークジオン	3	200	60	〇
ホワイトベース	4	80	15	〇
ジムライト	5	15	20	〇
ジム	5	20	〇	15
ウインタージム	5	25	25	20
メタス	6	46	30	30

●円卓の騎士編

ユニット名	移動力	最大	攻撃力	
	MV	HP	射撃	格闘
ガンダム	5	64	42	38
MK-2	7	66	40	36
Rウォリアー	5	45	36	34
ヘビーガンダム	5	70	35	45
ディジェ	6	52	34	45
Gディテクター	5	36	30	30
ウインタージム	5	32	25	25
ガンタンクR	5	35	20	15
ハヤト	5	34	28	34
リュウ	5	36	29	38

ユニット名(めい)	移動力(いどうりょく) MV	最大(さいだい) HP(ヒットポイント)	攻撃力(こうげきりょく) 射撃(しゃげき)	格闘(かくとう)
サテライトG	6	20	0	10
Gハンブラビ	7	22	10	15
Mジュアング	4	28	0	20
ザク	5	15	12	35
エビルS	5	20	15	14
デナンゾン	5	25	20	18
ギャプラン	5	35	24	24
Rドワッジ	5	42	50	40
リゲルグ	5	38	35	28
ドズル	5	55	65	38
オーガハンマ	6	26	24	18
クエス	5	42	40	38
ベルガダラス	4	52	45	22
ゲルググC	4	34	28	18
ダークMK(マーク)-2	3	56	44	40
ジムライト	5	15	15	0
ジム	5	20	0	20
プラチナロード	6	70	40	50
プラス	5	65	35	30
F-90	6	68	50	45

このデータは、ガチャポン戦士(せんし)4のゲーム用(よう)にアレンジして作成(さくせい)したデータ及(およ)び設定(せってい)です。

バンダイファミコンクラブ	テレフォンサービス
ゲームについてのご質問は、 **03-3847-5197** [受付時間/月～金曜日(除く祝日) 10～16時]にお問い合わせください。	新作ソフトの情報は、 **03-3847-0061** のテレフォンサービスで お聞きください。

●電話番号はよく確めて、おまちがえのないようにしてください。

おことわり 商品の企画、生産には万全の注意をはらっておりますが、ゲーム内容が非常に複雑なために、プログラム上、予期できない不都合が発見される場合が考えられます。万一、誤動作等を起こすような場合がございましたら、弊社まで御一報ください。

お父さま、お母さま方へ(必ずお読みください)

このたびは、バンダイ製品をお買い上げいただき、まことにありがとうございます。品質管理には万全を期しておりますが、万一お気付きの点がございましたら、お客様相談センターまでお問い合わせください。なお、お問い合わせの際は、住所・氏名(保護者)・電話番号と、お子様のお名前・お年も必ずお知らせください。

バンダイお客様相談センター

(関東)東京都台東区駒形1-4-8　〒111-81　☎03-3847-5060
(関西)大阪市北区豊崎4-12-3　〒531　☎ 06-375-5050
(中部)名古屋市昭和区御器所3-2-5　〒466　☎052-872-0371
●電話受付時間　月～金曜日(除く祝日)　10～16時

製作・発売元　**株式会社ユタカ**
販　売　元　**株式会社バンダイ**
玩具第２事業部
東京都台東区駒形2-5-4 〒111-81

ファミリーコンピュータ・ファミコン は任天堂の商標です。

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY
本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。